

PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBAHASA ARAB

Nurdiniawati dan Nurlaila
(dininurdiniawati@gmail.com)
(Dosen Fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima)

المخلص

يعتبر بعض الطلاب أن تعلم اللغة العربية صعبة في الفهم . إلى أن يكون الطلاب سائمين ولا يهتمون بما في الدرس. لذلك بحضور لعبة اللغوية ترسي تلك المشكلة . اللعبة اللغوية طريقة لتعلية مهارة الطلاب. اللعبة اللغوية تهدف إلى تشدد إبتكار الأولاد و يجعلهم مجتهدين في إقبال الدروس من معلمهم. اللعبة اللغوية هنا ليس بمعنى اللعبة العبثية وإنما لها هدف واضح لزيادة الفصاحة و شجاعة الطلاب للتطبيق و الكلام . و اللعبة اللغوية كذلك تضع السئامة والمنومات والجوع الطلاب. لتحقيق هذه اللعبة ينبغي للمعلم أن يستعرض عدة الأمور، منها عدد الطلاب في الفصل، حالة صحتهم، الأدوات، الوقت ونحوها. بناء على أنواع المهارة، أن اللعبة اللغوية تنقسم إلى أربعة أقسام وهي اللعبة لمهارة الاستماع و الكلام و القراءة والكتابة.

كلمات المفتاح: لعبة اللغوية، مهارة الكلام

Sebagian siswa menganggap bahwa belajar bahasa Arab sangat sulit diterima dan dipahami, sehingga siswa merasa bosan dan tidak serius untuk menerima materi yang diajarkan. Untuk itu, permainan bahasa hadir untuk membantu mengatasi permasalahan itu. Permainan bahasa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemahiran berbahasa. Permainan bahasa bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak, juga memberikan semangat kepada anak dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Permainan bahasa yang dimaksud disini bukan permainan yang tidak punya tujuan melainkan bertujuan untuk menambah kefasihan dalam berbahasa juga menambah kepercayaan diri siswa dalam mengeluarkan pendapat. Selain itu permainan bahasa juga, menghilangkan rasa bosan, mengantuk, dan lapar pada siswa, untuk melaksanakan permainan bahasa guru harus mempertimbangkan beberapa hal misalnya; jumlah siswa dalam kelas, kondisi kesehatan siswa, peralatan, waktu dan sebagainya. Berdasarkan jenis kemahiran, permainan bahasa dapat dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu; (a) permainan untuk kemahiran menyimak, (b) permainan untuk kemahiran berbicara, (c) permainan untuk kemahiran membaca, dan (d) permainan untuk kemahiran menulis.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Kemahiran berbahasa Arab

A. PENDAHULUAN

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam setiap diri individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Setiap manusia selalu memiliki keinginan untuk menjadikan setiap kondisi yang dihadapinya menjadi situasi yang senantiasa *fun*, *happy*, kondusif dan stabil. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa.¹

Permainan berasal dari kata “*main*” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia, memberikan arti permainan sebagai berikut: **Pertama;** Mainan (alat untuk main), **kedua;** Pertunjukan, tontonan, **ketiga;** Perhiasan, **keempat;** Perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembarakan.²

Menurut istilah, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktifitas bermain. Permainan merupakan suatu aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lain, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (learning) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan. Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktekkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.

1. Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Diva Press 2011), 25-26.

² Umi Mahmudah dan Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Press, 2008), 175

dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.³

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) serta unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.⁴

Seperti yang dikemukakan oleh Dworetzky, setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.⁵

Sedangkan menurut Yulianti, bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya dilakukan oleh anak-anak. Melalui suatu permainan, diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan. Selanjutnya Sadiman, mengatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dengan demikian, melalui permainan dapat disisipkan materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat melakukan proses belajar.⁶

Permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Beberapa manfaat belajar sambil

³ Mujib dan Rahmawati, *Metode Permainan*....., 32

⁴ *Ibid.*, 32

⁵ *Ibid.*, 33

⁶ Arief Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada. 2002), 16

bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.⁷

Riyana juga menjelaskan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya.⁸

2. Tujuan Permainan Bahasa

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan bahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa Arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya.⁹ Selain itu, permainan bahasa juga mempunyai lima tujuan yaitu: **Pertama**, Merangsang Interaksi Verbal Siswa. Pada setiap permainan, para siswa mengungkapkan pendapat masing-masing, selain itu mereka juga diminta untuk memberikan alasan-alasan tertentu yang berkaitan dengan pelajaran. Para siswa perlu terlibat sepenuhnya dalam permainan ini. Sehingga, setiap peserta atau kelompok bermain merasa diperlukan oleh kelompok itu serta diharapkan bersedia berkomunikasi dan mengungkapkan pendapat masing-masing.

Kedua, Menambah kefasihan dan kepercayaan diri Siswa. Permainan bahasa sangat membantu dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa (komunikasi) siswa. Selain itu, permainan ini membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar dengan metode tradisional. Sehingga siswa yang bersangkutan menjadi mudah dalam

⁷ Yusuf, Yasin dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. (Jakarta: Visimedia, 2011), 17

⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), 29

⁹ Mahmudah dan Rosyidi, *Active learning*.....,175-176

belajar serta mendapatkan rasa aman dan percaya diri. Sebab, ciri permainan itu bersifat luwes dan dapat dipakai dalam berbagai tujuan pendidikan. Permainan bahasa bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa dan kepercayaan diri siswa.

Ketiga, Menyediakan Konteks Pembelajaran, permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan pemain yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Permainan bahasa seharusnya membawa perkembangan dan hubungan yang positif dalam setiap pribadi individu yang terlibat, bukan saja antara siswa dengan siswa tapi juga antara siswa dengan guru. Permainan bahasa juga mempererat hubungan dan kerja sama di antara mereka.

Keempat, Alat Mengikis Rasa Bosan. Permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira para siswa dan menyebabkan mereka menjadi lupa terhadap rasa lapar, serta perasaan lesu dan mengantuk. Permainan bahasa dapat mewujudkan komunikasi kondusif dalam bentuk aktifitas yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran apabila berhadapan dengan situasi yang tidak kondusif itu.

Kelima, Sebagai Alat Pemulihan, Pengukuhan, dan Pengayaan. Dalam pengajaran bahasa, permainan dilakukan dalam berbagai bentuk, salah satunya berdasarkan tujuan. Permainan sangat berguna bagi aktifitas pemulihan, pengukuhan dan pengayaan dalam pembelajaran. Selain itu, kenyataan menunjukkan bahwa kebanyakan siswa masih lemah dalam menghadapi masalah komunikasi, menulis dan mendengar. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan yang dirancang dengan baik dan benar.¹⁰

3. Manfaat Permainan Bahasa

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua tehnik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

¹⁰ Mujib dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*40

Senada dengan Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Di tengah permainan kita menjadi sangat dekat dengan kekuatan penuh diri kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang mampu melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh kita, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Selain yang dikemukakan diatas ada juga manfaat permainan bahasa yang lain diantaranya; Dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa, menyingkirkan keseriusan yang dapat menghambat proses pembelajaran, mengajak keterlibatan para siswa dalam proses pembelajaran, menghilangkan stres dalam lingkungan sekolah atau didalam kelas, meningkatkan motivasi belajar siswa, membangun kreativitas diri, untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat memupuk rasa solidarita yang tinggi, dapat melakukan kerjasama yang baik diantara siswa, apat mendekatkan emosional antara sesama siswa, siswa pada pendidik dan pendidik kepada siswa.¹¹

4. Kekurangan Dan Kelebihan Permainan Bahasa

Setiap permainan pasti ada kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk dalam permainan bahasa. Adapun kelebihan dalam permainan bahasa yaitu; Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi, dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju, permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa, materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan. Sedangkan kekurangan dari permainan bahasa yaitu; Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan, pelaksanaan dalam permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain, tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa, permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa melainkan hanya sebagai selingan.¹²

¹¹ *Ibid.*, 35-36

¹² *Ibid.*, 38-39

Hal senada diungkapkan Soepamo beberapa kelebihan dan kekurangan dalam permainan bahasa. Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa antara lain sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, aktifitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik, tetapi juga bersentuhan dengan mental; dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama dan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Sedangkan kekurangan dari permainan bahasa antara lain bila jumlah siswa terlalu banyak, maka akan sulit melibatkan siswa dalam permainan; tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan dan permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan sebagai ukuran yang terpercaya.

5. Ciri-Ciri Permainan Bahasa Yang Baik

Permainan bahasa yang baik itu bukan sebatas permainan, tetapi harus mempengaruhi siswa dalam penguasaan bahasa. Selain itu juga dapat membantu siswa mempelajari materi bahasa yang lebih dari pada sekedar aktivitas bermain itu sendiri. Oleh karena itu guru harus mempunyai pengetahuan tentang ciri-ciri permainan bahasa yang baik, benar dan cocok untuk dipraktikkan dalam pengajaran bahasa. Adapun ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis, dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa), mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pelajar, memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lain, guru dan materi bahasa, dapat merangsang siswa untuk bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat mereka, melibatkan pelajar secara aktif, baik dalam kelompok maupun kelas, mempunyai petunjuk dan peraturan yang jelas serta mudah dipahami dan dapat dijalankan dalam jangka waktu dan tempat yang sesuai agar pembelajaran dapat dicapai secara objektif.¹³

6. Faktor Penentu Keberhasilan Permainan Bahasa

Menurut Soepamo ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas. Adapun faktor-faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa adalah sebagai berikut;

¹³ *Ibid.*, 54-55

a) Situasi Dan Kondisi

Permainan bahasa bisa dilakukan dalam situasi dan kondisi apapun. Akan tetapi, permainan bahasa harus selalu memperhatikan faktor kondisi dan situasi. Jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan, sebaiknya guru tidak mengadakan permainan bahasa. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas lain, tentu tidak menguntungkan.

b) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai peraturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Guru sebagai pemimpin permainan berkewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan, jangan sampai ada peraturan yang baru diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul.

c) Pemain

Terkait dengan ketentuan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik jika para pemain mempunyai sportivitas yang tinggi, juga keseriusan, kekuatan dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Dalam melakukan permainan, pemain harus melakukan dengan serius. Sebab, tanpa ada keseriusan, tidak mungkin permainan berjalan dengan baik.

d) Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan atau wasit harus mempunyai wibawa, bersikap tegas, dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, dan menguasai ketentuan permainan dengan baik. Seorang pemimpin permainan selain harus tahu betul peraturan permainan juga harus tegas, adil, jujur, berwibawa, dan cekatan dalam mengambil keputusan. Kalau ragu-ragu atau tidak tegas maka permainan akan berdampak negative.¹⁴

B. MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA

Secara garis besar, permainan dikelompokkan berdasarkan jenis kemahiran berbahasa yang sudah lazim, yaitu; permainan penunjang kemahiran menyimak, permainan

¹⁴ *Ibid.*, 58-60

penunjang kemahiran berbicara, permainan penunjang kemahiran membaca, dan permainan penunjang kemahiran menulis.¹⁵

1. Permainan Bahasa Untuk Kemahiran Menyimak

Ada beberapa permainan untuk penunjang kemahiran menyimak, diantaranya adalah;

- a) Apa ini apa itu?. Permainan ini bertujuan melatih siswa menangkap makna kata baru berdasarkan konteks. Prosedurnya, berikan waktu beberapa menit untuk menulis deskripsi singkat suatu objek yang nanti harus ditebak oleh siswa yang lain. Objek tersebut mempunyai kategori spesifik, misalnya binatang, makanan, pakaian, ruang kelas, kamar tidur dan lain sebagainya.
- b) Kejar jejak. Permainan ini bertujuan, mengembangkan kemahiran memahami route perjalanan teks lisan. Prosedurnya, guru memperlihatkan peta, menjelaskan cara bermain, kemudian meminta setiap kelompok untuk mengikuti perjalanan seseorang melalui peta, dengan cara menyimak tuturan guru atau memperdengarkan perjalanan seseorang, setelah itu guru meminta setiap kelompok berlomba menunjukkan tempat berakhirnya perjalanan seseorang tadi.
- c) Kursi bernomor. Permainan ini bertujuan mengembangkan kemampuan menyimak pemahaman dengan cara beraksi secara cepat. Prosedurnya, permainan ini melatih konsentrasi. Satu hal yang perlu diingat oleh siswa adalah jumlah siswa yang ikut dalam permainan. Untuk memainkan permainan ini, peserta duduk berbentuk setengah lingkaran. Setiap siswa mempunyai kursi. Dengan kata lain, urutan tempat duduknya merupakan nomor kursinya. Nomor kursi setiap siswa tersebut berubah setiap kali mereka berpindah tempat duduk.
- d) Lakukan perintah. Permainan ini bertujuan melatih pembelajar memahami instruksi lisan. Prosedurnya, guru membacakan perintah berantai yang telah disiapkan (2x), kemudian meminta siswa melakukan perintah tersebut. Jika seorang siswa dapat mengerjakan perintah tersebut dengan benar, ia berhak mengeluarkan perintah yang telah disiapkan untuk dikerjakan oleh siswa lainnya. Jika siswa yang ditunjuk tidak dapat mengerjakan dengan benar secara keseluruhan, guru menawarkan kepada siswa lainnya.
- e) Sebut nama. Permainan ini bertujuan mengembangkan kemahiran mengidentifikasi objek berdasarkan data lisan. Prosedurnya, guru

¹⁵ Imam Asrori, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya; Hilal Pustaka, 2008)

memperdengarkan atau mendeskripsikan suatu benda secara lisan dengan kecepatan normal, lalu siswa diminta menyebut nama benda yang telah dideskripsikan oleh guru. Setelah seorang siswa dapat menyebut nama benda itu dengan benar, guru beralih pada deskripsi yang lain. Apabila seorang siswa tidak dapat menunjukkan nama benda tersebut dengan benar, guru menawarkan kepada siswa yang lain.

- f) Tangkap berita. Permainan ini bertujuan mengembangkan kemahiran memahami berita pendek. Prosedurnya, guru membacakan salah satu berita (2-3 kali) kemudian memberikan pertanyaan secara menyebar dan siswa menjawab pertanyaan secara lisan.
- g) Teka-teki. Permainan ini bertujuan melatih siswa memahami pesan lisan sederhana. Prosedurnya, guru memperdengarkan kepada siswa, salah satu teka teki yang sudah disiapkan baik dengan menggunakan kaset atau lisan. Seorang siswa yang mengetahui jawabannya mengangkat tangan dan mengemukakan jawabannya. Setelah teka teki pertama terjawab, guru memperdengarkan teka teki berikutnya dan begitu seterusnya.¹⁶

2. Permainan Bahasa Untuk Kemahiran Berbicara

Ada beberapa permainan untuk penunjang kemahiran berbicara, diantaranya adalah;

- a) Pulpen pengenalan. Permainan ini bertujuan, untuk mengingat pesan dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Cara bermain. Siswa duduk atau berdiri secara melingkar, berikan satu pulpen kepada salah satu siswa. Sebelumnya guru bertanya dulu tentang nama, alamat, asal sekolah, setelah menjawab, siswa tersebut bergegas memberikan pulpen itu kepada siswa yang lain dan bertanya tentang suatu hal.
- b) Ular tangga. Tujuan permainan ini adalah melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Cara bermain, guru menyiapkan media ular tangga, kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Sedangkan aturan permainannya sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, ketika siswa berhenti pada satu kotak maka dia harus berbicara apa saja yang berhubungan dengan sesuatu dikotak tersebut.

¹⁶ *Ibid.*, 11-28

- c) Family 100. Permainan ini bertujuan, mengembangkan daya kritis dan kreatifitas siswa. Selain itu, berguna melatih siswa agar lebih kreatif dalam membuat pertanyaan dalam bentuk yang tidak sama dengan pertanyaan teman. Cara bermain, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi satu kata kunci yang harus dimainkannya. Setiap siswa dalam satu kelompok tidak boleh menyebutkan kata yang sama. Kata kunci tersebut sudah diketahui oleh semua siswa dalam satu kelompok.
- d) Bola bermain. Permainan ini bertujuan mengembangkan daya kritis siswa dan melatih kemampuan berbicara mereka. Cara bermain, berilah setiap siswa selembar kertas kosong. Mintalah setiap siswa untuk menulis pertanyaan bebas. Setelah itu, ajaklah siswa untuk meremas kertas menjadi bola. Selanjutnya kumpulkan kertas tersebut, lalu bagikan kembali bola-bola tanya tersebut dengan melemparkannya satu demi satu kepada setiap siswa dikelas. Setelah siswa mendapat bola tanya, mintalah mereka membaca pertanyaan didepan kelas dan memberi jawabannya.
- e) Perkenalan diri. Permainan ini bertujuan agar siswa mampu memperkenalkan diri dan teman yang lain. Cara bermain, ajaklah siswa untuk membuat kelompok secara melingkar. Pilih satu siswa untuk memulai permainan perkenalan. Mintalah siswa untuk menyebutkan namanya, lalu memperkenalkan siswa lain disebelahnya.
- f) Cerita berantai. Tujuan permainan ini adalah melatih kecermatan, kreativitas, dan kecepatan siswa. Cara bermain, bagilah siswa menjadi beberapa kelompok. Guru memulai cerita, lalu menunjuk salah satu kelompok untuk meneruskan cerita. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita
- g) Terka gambar. Permainan ini bertujuan untuk melatih daya nalar dan kecermatan siswa. Cara bermain, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, guru menunjukkan beberapa gambar kepada masing-masing kelompok. Setiap siswa dari masing-masing kelompok berkewajiban menceritakan atau berbicara dalam bahasa Arab tentang sesuatu yang ada digambar tersebut.
- h) Petak umpet. Permainan ini bertujuan melatih keterampilan siswa dalam berbicara dan memperbanyak kosa kata. Cara bermain, bagilah siswa menjadi beberapa

kelompok, setelah itu, masing-masing kelompok melakukan suten, siswa yang kalah harus berdiri ditengah-tengah siswa dan harus menutup mata dengan menggunakan kain. Sedangkan siswa yang lain mengambil benda-benda yang ada disekitar mereka, seperti buku, pulpen dll dan menyembunyikan dibelakang tangan. Siswa yang kalah tersebut harus menebak sampai berhasil apa yang disembunyikan oleh temanya.¹⁷

- i) Berbicara spontan. Permainan ini bertujuan melatih siswa berbicara secara spontan dalam bahasa target. Prosedurnya, seorang siswa mengambil secara acak satu lipatan kertas dan membaca topik yang tertulis pada lipatan kertas tersebut. Kemudian, siswa diminta langsung memulai berbicara tentang topik tersebut. Kesempatan berbicara tersebut diberikan selama 3-5 menit. Agar lebih merangsang siswa, pembicaraan mereka dapat direkam, agar siswa dapat memutar dan mengamati kembali pembicaraanya baik secara bersama maupun secara sendiri.
- j) Cerita bersambung. Permainan ini bertujuan mendorong percakapan melalui penggunaan cerita berseri imajinatif. Prosedurnya, permainan ini dimulai dengan memperdengarkan suatu cerita melalui tape recorder. Cerita diulangi secara lisan tanpa tape selama 1-2 menit. Ketika cerita sampai pada titik kritis, guru berhenti lalu meminta salah seorang siswa untuk melanjutkannya selama 1-2 menit pula. Dalam hal ini perlu ditekankan bahwa siswa dituntut untuk mengembangkan cerita tanpa harus terikat dengan isi dan alur cerita yang diperdengarkan melalui kaset. Jika siswa pertama selesai bercerita, giliran diberikan kepada siswa berikutnya secara urut.
- k) Debat. Permainan ini bertujuan mengembangkan kemahiran berbicara melalui kegiatan diskusi tentang isu-isu yang menarik. Prosedurnya, setiap juru bicara maju di depan kelas mengemukakan gagasan tentang topik selama 3-5 menit. Setelah kedua juru bicara mengemukakan gagasannya, mereka diberi waktu untuk mengemukakan sanggahan terhadap lawan bicaranya. Diskusi diteruskan secara terbuka untuk semua anggota dari kedua kubu. Agar perdebatan dapat

¹⁷ Mujib dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*126-142

berlangsung secara tertib, salah seorang siswa dapat bertindak sebagai moderator.¹⁸

- l) Menemukan orang hilang. Permainan ini bertujuan untuk melatih siswa menjelaskan ciri atau karakteristik orang/ objek tertentu. Prosedurnya, salah seorang siswa masuk dengan wajah muram. Dia berkata bahwa salah seorang temannya terpisah darinya pada saat berdesak-desakan seusai menonton suatu pertunjukan. Orang yang kehilangan ini diminta menjelaskan ciri-ciri jasmani dan pakaian yang sedang dikenakan, sedangkan siswa yang lain berusaha menunjukan kepada orang atau sasaran yang dimaksudkan, setelah seseorang yang hilang berhasil ditemukan, ia menggantikan peran orang yang hilang.¹⁹
- m) Tebak tokoh. Permainan ini bertujuan, mengembangkan kemampuan produksi lisan dengan cara meminta siswa menebak seorang tokoh. Prosedurnya, guru meminta seorang siswa memainkan peran sebagai seorang tokoh. Guru membisikan tokoh yang harus diperankan, misalnya Roberto Baggio. Pemeran tersebut berdiri didepan kelas dan hanya boleh berkata na'am atau la' dan siswa yang lain mengajukan pertanyaan tebak.²⁰

3. Permainan Bahasa Untuk Kemahiran Membaca

Adapun jenis permainan untuk meningkatkan kemahiran membaca adalah sebagai berikut;

- a) Cahaya bertanya. Permainan ini bertujuan melatih membaca cepat. Prosedurnya, guru membagikan satu set kartu jawaban kepada setiap kelompok. Guru memperlihatkan salah satu pertanyaan melalui laptop secara cepat atau sepiantas. Kedua kelompok diminta berlomba cepat membaca pertanyaan tersebut, lalu mencari jawabannya pada kartu. Kelompok yang lebih dulu menemukan jawaban dipersilahkan membaca jawabannya dengan kertas, jika jawabanya salah, hak membaca dipindahkan kepada kelompok lain.
- b) Kata berjajar. Permainan ini bertujuan mengembangkan kemampuan membaca sekaligus memantapkan penguasaan pola kalimat. Prosedurnya, guru membagikan kartu disetiap kelompok, kartu 'a' untuk kelompok 1, kartu 'b' untuk kelompok 2, kartu 'c' untuk kelompok 3 dan kartu 'd' untuk kelompok 4. Guru meminta setiap

¹⁸ Imam Asrori, *Aneka Permainan*.....32-38

¹⁹ *Ibid.*, 50

²⁰ *Ibid.*, 60-61

anggota kelompok untuk membaca dengan keras setiap kartunya secara bergantian. Salah satu siswa dari setiap kelompok diminta maju berjajar memperlihatkan kartunya dengan urutan kelompok. Guru mengambil tempat diantara anggota kelompok 1 dan 2 serta memperlihatkan kartunya seperti yang dilakukan oleh yang lain. Siswa yang tidak maju diminta untuk membaca kalimat dalam kartu yang berjajar.

- c) Mengurai benda. Permainan ini bertujuan membaca dan mencocokkan. Prosedurnya, guru menulis beberapa kalimat di papan tulis yang berisi deskripsi atau penjelasan mengenai kata yang telah disiapkan pada kartu. Guru menawarkan pada siswa untuk membacakan deskripsi di papan tulis yang sesuai dengan kata yang baru saja dibaca oleh salah seorang siswa, jika seorang siswa tidak bisa, tugas dialihkahkan kepada siswa yang lain, jika jawaban sudah betul guru melempar tugas untuk membuat deskripsi lain atau menambah deskripsi kata yang sedang dibahas.
- d) Mengurutkan cerita. Permainan ini bertujuan bekerjasama untuk membaca dan memahami teks. Prosedurnya, guru menyiapkan beberapa naskah cerita yang panjangnya satu halaman. Setiap cerita dibagi menjadi empat bagian sama panjang, setiap cerita ditulis pada kartu yang berbeda warna. Kartu-kartu cerita tersebut dibagi kepada siswa. Siswa yang membawa kartu kuning misalnya diminta membaca isinya secara bergantian, kemudian bekerja sama mengurutkan bagian-bagian cerita yang mereka baca, setelah urutanya ditemukan, mereka disuruh membaca cerita tersebut secara utuh dan dilanjutkan pada cerita dari warna yang lain.
- e) Siapa dia. Permainan ini bertujuan melatih siswa untuk membaca dan bernalar. Prosedurnya, kepada sejumlah siswa guru membagikan kartu jenis profesi dan mereka diminta membaca. Guru memperhatikan salah satu kartu bertuliskan tempat kerja dan menyuruh siswa untuk membaca. Guru menanyakan orang yang bekerja di tempat itu. Siswa yang membawa kartu yang bertuliskan kata-kata mengangkat tangan dan membaca kartunya, jika jawabannya sudah betul, guru melempar perintah kepada kelas untuk membuat kalimat yang menjelaskan pekerjaan orang tersebut pada kartu siswa tadi. Setelah 3 siswa membuat kalimat dengan benar, permainan dilanjutkan pada kartu yang lain.²¹

²¹ *Ibid.*, 68-78

4. Permainan Bahasa Untuk Kemahiran Menulis

Adapun jenis permainan untuk meningkatkan kemahiran membaca adalah sebagai berikut;

- a) Menulis harakat. Permainan ini bertujuan menguatkan pemahaman siswa tentang bunyi dan harakat, menulis huruf gundul, mengidentifikasi bunyi dan harakat dari sebuah huruf, membantu siswa mengenal abjad, mengenal tulisan dan harakatnya, juga melatih keterampilan mengharakati huruf.
- b) Menggandeng huruf. Permainan ini bertujuan agar siswa mengenal abjad dan melatih mereka menggandeng huruf-huruf hijaiyah. Cara bermain, guru menyediakan gambar sebagai kata kunci dan potongan kalimat, kemudian guru membagi selembar kertas kepada masing-masing siswa yang berisi gambar sebagai kata kunci dan beberapa potongan kalimat yang disertai terjemahannya. Biarkan siswa yang menggandeng kalimat yang terpotong itu menjadi susunan yang benar.²²
- c) Peti menulis. Permainan ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas menulis dengan menemukan kata-kata, kemudian menggabungkan atau menyusunnya secara tepat dengan mengambil secara acak dalam satu peti. Selain itu, permainan ini juga bertujuan melatih siswa untuk mengembangkan kosakata, membuat kalimat dan menerjemahkan dalam bahasa Arab, serta melatih siswa mengembangkan kosakata melalui imajinasi dengan kata demi kata hingga membentuk suatu kalimat. Cara bermain, buat table sejumlah enam kotak dalam kertas folio. Masing-masing kotak berisi kata-kata berbahasa Indonesia. Lipat dan letakkan kertas tersebut di dalam kotak yang menyerupai peti. Kata-kata ini akan disusun dan diterjemahkan oleh siswa ke dalam bahasa Arab secara tepat dan benar.²³
- d) Membuat cerita/ dialog. Permainan ini bertujuan agar siswa mampu membuat cerita yang disarikan dalam dialog. Cara bermain, guru membentuk kelompok, setiap kelompok mendapatkan satu kartu yang berisi cerita/dialog. Siswa atau kelompok membuat berdasarkan cerita/dialog dalam aturan waktu 5-10 menit. Demikian seterusnya sampai guru memberikan lembar atau kartu berikutnya.²⁴
- e) Mengarang paragraph. Permainan ini bertujuan melatih keterampilan siswa dalam menulis dari rentetan peristiwa yang ada pada gambar dan siswa mampu

²² Mujib dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*,172-174

²³ *Ibid.*, 179-180

²⁴ *Ibid.*, 186

mengekspresikan kedalam tulisan berupa sebuah paragraph. Cara bermain, guru membentuk kelompok kemudian memberikan gambar atau frase sebagai kata kunci. Dalam waktu 5-10 menit, masing-masing kelompok menyusun paragraph berdasarkan urutan gambar.²⁵

- f) Menulis kata sambung. Permainan ini bertujuan melatih siswa dalam menulis kata sambung. Cara bermain, guru membagikan satu kertas berisi kalimat pertanyaan, dan satu kertas lagi berisi kata sambung dalam bentuk gambar, lalu guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dengan melengkapi kalimat dengan menggunakan kata sambung secara benar dan cocok.²⁶
- g) Idiom game. Permainan ini bertujuan memperkenalkan idiom, yakni sekelompok kata yang memiliki makna atau arti khusus. Terkadang makna barunya tidak sesuai dengan makna kata tersebut jika berdiri sendiri. Cara bermain. Bentuk siswa dalam beberapa kelompok. Setiap siswa atau kelompok diberi sebuah kartu yang berisi daftar idiom, serta sejumlah kartu kecil yang berisi kata kerja dan persamaan maknanya, kemudian mereka diminta menjodohkannya. Setelah selesai, guru meneliti hasil pekerjaannya.²⁷
- h) Word net. Permainan ini bertujuan melatih ekspresi dan imajinasi siswa, dan juga memperluas kata benda, kata kerja menjadi kata sifat atau kata keterangan. Cara bermain, bentuk siswa kedalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok harus memperluas dengan sebanyak-banyaknya kata sifat jika kartu berisi kata benda, dan memperluas keterangan jika kartu berisi kata kerja²⁸
- i) Teka-teki kata. Permainan ini bertujuan melatih siswa memikirkan kata-kata yang tepat untuk mengisi kolom-kolom kosong, baik mendatar atau menurun, juga dapat melatih siswa mampu berpikir dengan cepat, logis, dan tepat. Cara bermain, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian memberikan instruksi tentang mekanisme permainan teka-teki silang kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok mencari dan menemukan kosakata dan menuliskannya di kolom, baik secara mendatar maupun menurun. Biarkan siswa atau kelompok yang mencari dan mendiskusikan serta mengklasifikasi sesuai dengan bagiannya masing-masing.²⁹

²⁵ *Ibid.*, 189

²⁶ *Ibid.*, 191

²⁷ *Ibid.*, 200

²⁸ *Ibid.*, 203

²⁹ *Ibid.*, 215

C. PENUTUP

Dalam proses belajar mengajar permainan bahasa sangat dibutuhkan untuk menambah meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kelas. Karena permainan bahasa bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat mereka, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju. Permainan juga dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2002
- Mujib Fathul , Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA PRESS, 2011
- Asrori Imam, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Surabaya: HILAL PUSTAKA, 2008
- Asyar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi, 2012
- Mahmudah Umi, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2008
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga.*, Jakarta: Visimedia, 2011